

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение детский сад  
№161 "Ёлочка" общеразвивающего вида г. Улан-Удэ

Утверждаю  
Заведующий МАДОУ  
Детский сад №161 «Ёлочка»  
Банзаракцаева Е.В.  
Приказ № «85/» 28.08 2019 г.  
Программа обсуждена и  
Одобрена на заседании  
педагогического совета  
Протокол № 2  
От 28.08.2019.

**Модифицированная программа с учетом  
Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного  
образования  
«Сказочные лабиринты игры»**

Разработала: Мархаева Г.И.

Улан-Удэ  
2019

## **Содержание программы**

I Целевой раздел.....	3
1.1 Пояснительная записка.....	3
1.2 Цели и задачи.....	4
1.3 Направления и подходы в организации образовательного процесса.....	5
1.4 Планируемые результаты освоения программы.....	5
II Содержательный раздел.....	6
2.1 Описание образовательной области.....	6
2.2 Перспективно-тематический план работы.....	6
III Организационный раздел.....	18
3.1 Материально-техническое обеспечение программы.....	18
3.2 Учебно-методическое обеспечение программы.....	19
Приложения.....	27

## **I. Целевой раздел**

### **1.1. Пояснительная записка**

Реализуемая программа строится на принципе личностно–развивающего и гуманистического характера взаимодействия взрослого с детьми. Федеральный закон «Об образовании в РФ» от 27 декабря 2012 г. №273 выделяет основные ориентиры обновления содержания образования в рамках дошкольного учреждения. Она дает ориентировку на личностное своеобразие каждого ребенка, на развитие способностей каждого человека, расширение кругозора ребенка, преобразование предметной среды, обеспечение самостоятельной и совместной деятельности детей в соответствии с их желаниями и склонностями.

Нормативно-правовую основу для разработки рабочей программы составляют:

-Закон РФ «Об образовании» от 27 декабря 2012 г. №273. -Конвенция о правах ребенка (1989 г.)

-Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 октября 2013 г. № 1155 г. Москва «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования»

-Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 15 мая 2013 г. N 26 г. Москва «Об утверждении СанПиН 2.4.1.3049-13 «Санитарно эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций»

-Письмо Министерство Образования и Науки Российской Федерации от 28 февраля 2014 г. N 08-249 «Комментарии к ФГОС дошкольного образования»

-Устав ДОУ;

Дополнительная общеразвивающая программа разработана на основе игровой технологии интеллектуально – творческого развития детей

дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобович, Т.Г. Харько.

## 1.2. Цели и задачи

Главная задача ДООУ состоит в том, чтобы ребёнок рос здоровым, жизнерадостным, гармонично развитым и деятельным. Общеизвестно, что основной вид деятельности дошкольника - игра. В игре развиваются способности к воображению, произвольной регуляции действий и чувств, приобретается опыт взаимодействия и взаимопонимания. Игра способствует развитию, обогащает жизненным опытом, готовит почву для успешной деятельности в реальной жизни. Организовать педагогический процесс так, чтобы ребёнок играл, развивался и обучался одновременно - задача достаточно сложная. В игре применяются оригинальные решения обыкновенных задач

Цель программы:

развитие творческих, познавательных данных детей, интеллектуальных, умственных и математических способностей.

Задачи:

-развитие у ребёнка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое;

-развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности;

-развитие воображения, креативности мышления (умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения);

-гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал; -формирование базисных представлений(об окружающем мире, математических), речевых умений;

-построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально – творческому развитию детей в игре.

### **1.3 Направления и подходы в организации образовательного процесса**

Принципы

- Системность.
- Учёт возрастных особенностей детей.
- Дифференцированный подход.
- Принцип воспитывающей и развивающей направленности знаний.
- Принцип постепенного и постоянного усложнения материала. -

Поэтапное использование игр

- Гуманное сотрудничество педагога и детей.
- Высокий уровень трудности

#### **1.4.Планируемый результат**

-дети осваивают цифры и буквы, счёт, знание геометрических фигур, умеют ориентироваться на плоскости;

-умеют концентрироваться при выполнении сложных мыслительных операций и доводить начатое дело до конца;

-умеют анализировать, сравнивать, сопоставлять;

-у детей совершенствуется речь, внимание, память, воображение;

-хорошо развита мелкая моторика рук.

Способы фиксации результатов:

Проведение психологической и педагогической диагностики в конце учебного года.

## II Содержательный раздел

### 2.1. Описание образовательной области

Формы организации детской деятельности

1. Логико-математические игры.
2. Интегрированные игровые занятия.
3. Совместная деятельность педагога и детей.
4. Самостоятельная игровая деятельность.

Содержание этапов составлено с учетом возрастных особенностей и в соответствии СанПиН 2.4.1.3049-13 (требования к организации режима дня и учебных занятий). Программа рассчитана на детей 4-5 лет (средняя группа). Организованно образовательная деятельность проводится 2 раза в неделю, 8 раз в месяц, итого -72. по 20 минут каждое занятие.

### 2.2 Перспективно-тематический план работы

#### Учебный план

месяц	тема	Программное содержание	нагрузка
Сентябрь	1. Знакомство персонажами «Путешествие фиолетовый лес» 2. Коврограф «Ларчик» 3. Игровизор 4. Предметно развивающая среда «Фиолетовый лес» 5. Шнур – затейник.	с 1. Знакомство детей с цифрами и числами в натурального ряда, порядковым и количественным значением числа, – Усвоение счета и отсчета в пределах десяти. 2. Развивать сенсорные способности детей (цвет и форма), формировать элементарные	8

		<p>математические представления.</p> <p>3.Развивать сенсорные способности (внимание, память, воображение, речи).</p> <p>4.Развивать умение соотносить цифры с количеством предметов, понимать количественное значение числа, сравнивать множества.</p> <p>5.Расширять словарный запас детей по лексической теме «Осень».</p> <p>5.Развивать интеллектуально-творческий потенциал дошкольников.</p> <p>6.Развивать общую и мелкую моторику.</p>	
октябрь	<p>1. «Цифроцирк»</p> <p>2.Игры на коврографе Двухцветный квадрат Воскобовича, «Чудо – крестики 1»</p> <p>3. «Геоконт» «В гости в Геометрию»</p> <p>4. «Шнур – затейник»,</p>	<p>1.Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа,</p>	8

	<p>«Прозрачный квадрат»</p> <p>5. «Шнур – затейник», «Конструктор букв»</p> <p>6. Занятие Логико – математическая игра «Как Алеша гулял в лесу».</p>	<p>Усвоение счета и отсчета в пределах десяти.</p> <p>2.Развивать сенсорные способности детей (цвет и форма), формировать элементарные математические представления.</p> <p>3.Развивать сенсорные способности (внимание, память, воображение, речи).</p> <p>4.Развивать умение соотносить цифры с количеством предметов, понимать количественное значение числа, сравнивать множества.</p> <p>5.Развивать речь детей, обогащать словарный запас, добиваться четкого произношения наименований детенышей домашних животных.</p> <p>6.Развивать умение «вышивать» буквы с помощью графического диктанта, понимать</p>	
--	--	---	--

		пространственные отношения.	
ноябрь	<p>1.Цифроцирк «Угадай, кто?»</p> <p>2.Игры на коврографе: «Красивый цветок», Двухцветный квадрат Воскобовича «Самолетик»,</p> <p>3.Геоконт «Лучи»</p> <p>4. «Чудо – соты»</p> <p>5. «Игровизор», «Чудо – крестики 3», «Волшебная восьмерка»</p> <p>6. «Чудо - соты», «Шнур Малыш»</p> <p>7.Кораблик «Брызг – Брызг»</p> <p>8.Итоговое занятие «Как Катя и Маша собирались в зоопарк»</p>	<p>1.Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа, Усвоение счета и отсчета в пределах десяти.</p> <p>2.Развивать сенсорные способности детей (цвет и форма), формировать элементарные математические представления.</p> <p>3.Развивать сенсорные способности (внимание, память, воображение, речи)</p> <p>4.Развивать умение сравнивать предметы по признакам (цвету и форме), рассуждать по ходу сравнения, конструировать предметы с опорой на модель: группировать предметы по форме, складывать</p>	8

		<p>предметные силуэты из частей по замыслу.</p> <p>5.Развивать интеллектуально – творческий потенциал дошкольников.</p> <p>6.Систематизировать представления дошкольников о персонажах игровой технологии «Сказочные лабиринты игры».</p>	
декабрь	<p>1.Цифроцирк «Волшебные сундучки»</p> <p>2.Игры на коврографе: «Где гусеничка Фифа?» Двухцветный квадрат Воскобовича «Птичка»,</p> <p>3. «Геоконт» «Прямая линия»</p> <p>4.«Игровизор», «Разноцветные веревочки»</p> <p>5. «Фонарики. Эталоны формы»</p> <p>6. «Геоконт», «Геовизор», «Чудо – крестики»</p> <p>7. «Прозрачный квадрат», «Игровизор»</p>	<p>1.Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа, усвоение счета и отсчета в пределах десяти.</p> <p>2.Развивать сенсорные способности детей (цвет и форма), формировать элементарные математические представления.</p> <p>3.Развивать сенсорные способности</p>	8

	<p>8.Логико – математическая игра «Как мы ходили в гости»</p>	<p>(внимание, память, воображение, речи).</p> <p>4.Развивать умение сравнивать предметы по признакам (цвету и форме);</p> <p>5.рассуждать по ходу сравнения, конструировать предметы с опорой на модель: группировать предметы по форме, складывать предметные силуэты из частей по замыслу</p> <p>6.Развивать познавательные процессы дошкольников через дидактические игры.</p>	
январь	<p>1.Цифроцирк</p> <p>2.Игры на коврографе: «Лопушок наводит порядок»</p> <p>Двухцветный квадрат Воскобовича «Маленький домик»,</p> <p>3. «Геоконт» «Отрезок»</p> <p>4. «Прозрачный квадрат»</p> <p>5. «Двухцветный квадрат Воскобовича»</p>	<p>1.Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа, Усвоение счета и отсчета в пределах десяти.</p> <p>2.Развивать сенсорные</p>	8

	<p>6.Кораблик «Плюх – плюх»</p> <p>7. «Чудо – крестики», «Чудо – соты»</p> <p>8.Итоговое занятие Развлечение «Как друзья в теремке встретились»</p>	<p>способности детей (цвет и форма), формировать элементарные математические представления.</p> <p>3.Развивать сенсорные способности (внимание, память, воображение, речи).</p> <p>4.Развивать творческие способности.</p> <p>5.Развивать интеллектуально – творческий потенциал дошкольников.</p> <p>6.Развивать общую и мелкую моторику.</p>	
февраль	<p>1.Цифроцирк «Волшебные сундучки»</p> <p>2.Игры на коврографе: «Где свитер?» Двухцветный квадрат Воскобовича «Котенок»,</p> <p>3. «Геоконт» «Отрезок». «В гости к веселым гномам»</p> <p>4. «Двухцветный квадрат Воскобовича», «Эталоны</p>	<p>1.Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа, Усвоение счета и отсчета в пределах десяти.</p> <p>2.Развивать сенсорные способности детей (цвет и форма), формировать элементарные</p>	8

	<p>формы». «Любимые сказки в играх»</p> <p>5. «Прозрачный квадрат»</p> <p>«Сказочное путешествие»</p> <p>6. «Геоконт».</p> <p>8.Итоговое занятие</p> <p>Совместная интегрированная игровая деятельность «Коза и семеро козлят»</p>	<p>математические представления.</p> <p>3.Развивать сенсорные способности (внимание, память, воображение, речи).</p> <p>Закреплять умение определять цвета: развитие пространственного расположения и его смыслового отражения в речи (над, под, между, рядом, слева, справа).</p> <p>Развивать умение считать, отсчитывать нужное количество, определять порядковый номер.</p> <p>4.Развивать воображение, творческие способности, самостоятельность, внимание, мышление;</p> <p>формировать умение собственной театрализованной деятельности, эмоционально - эстетических чувств.</p>	
--	--	---	--

		<p>5.Развивать интеллектуально – творческий потенциал дошкольников.</p> <p>6.Развивать общую и мелкую моторику.</p>	
март	<p>1.Игры на коврографе: «Шапочка Фифы» Двухцветный квадрат Воскобовича «Кран»,</p> <p>2. «Прозрачный квадрат» «Теремки»</p> <p>3. «Геоконт» «Лучи»</p> <p>4.Коврограф «Ларчик» «День рождения гномов»</p> <p>5.Конструктор «Фонарики», «Разноцветные веревочки» «Волшебная линия»</p> <p>6.Дидактическая игра «Угадай линию»</p> <p>7. «Шнур – затейник», «Конструктор букв»</p> <p>8.Логико- математическая игра «Как друзья выбирали подарок для Жужи»</p>	<p>1.Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа, Усвоение счета и отсчета в пределах десяти.</p> <p>2.Развивать сенсорные способности детей (цвет и форма), формировать элементарные математические представления.</p> <p>3.Развивать сенсорные способности (внимание, память, воображение, речь).</p> <p>4.Развивать умение выбирать предмет по признакам из множества других, различать</p>	8

		<p>геометрические фигуры, делить их на части, составлять из них предметные силуэты, ориентироваться на плоскости.</p> <p>5.Развивать интеллектуально – творческий потенциал дошкольников.</p> <p>6.Развивать общую и мелкую моторику.</p>	
апрель	<p>1.Игры на коврографе: «А это зачем?» Двухцветный квадрат Воскобовича «Складывание предметных форм по собственному замыслу», 3. Чудо Крестики 2 «Составляем предметы из альбома» 4.«Математические корзинки – 5» «Спасаем колобка» 5. «Шнур – затейник», «Конструктор букв»</p>	<p>1.Знакомство детей с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа, Усвоение счета и отсчета в пределах десяти.</p> <p>2.Развивать сенсорные способности детей (цвет и форма), формировать элементарные математические представления.</p> <p>3.Развивать сенсорные способности (внимание,</p>	8

	<p>6.«Игровизор», «Прозрачный квадрат» «В гости к Ворону Метру».</p> <p>7. Игра «Черепашки Пирамидки», «Дни недели»</p> <p>8.Занятие «Как друзья шли в гости к пчелке Жуже»</p>	<p>память, воображение, речь).</p> <p>4.Развивать интеллектуально – творческий потенциал дошкольников.</p> <p>5.Развивать общую и мелкую моторику.</p> <p>6.Развивать умение составлять число 8 из единиц, 6 – из меньших чисел, определять порядковый номер, ориентировать предмет в пространстве, составлять цифру из элементов, соотносить цифру и количество, называть цвета радуги.</p>	
май	<p>1.Игры на коврографе: «У кого какие ноги»</p> <p>2.Двухцветный квадрат Воскобовича «Складывание предметных форм по замыслу»,</p> <p>3.«Математические корзинки»</p> <p>4. «Геоконт», «Геовизор»</p>	<p>1.Формировать у детей представления об особенностях внешнего вида животных.</p> <p>2.Развитие конструктивных способностей у детей.</p> <p>3.Развивать сенсорные способности (внимание, память, воображение,</p>	8

	<p>5.«Геоконт», «Игровизор», «Разноцветные веревочки», «Насекомые» 6.Коврограф «Ларчик», «В гости к тетушке Загадушке». 7.«Чудо – соты», Двухцветный квадрат «Путешествие в «Цифроцирк» 8.Итоговое занятие Логико-математическая игра «Как Жужа гостей встречала»</p>	<p>речь), формирование счета, освоение состава числа в пределах пяти. 4.Развивать интеллектуально – творческий потенциал дошкольников. 5.Развивать общую и мелкую моторику. 6.Развивать умение выбирать силуэт по признакам из других, решать логические и проблемные задачи, создавать предметные силуэты по собственному замыслу и схематическому рисунку, обводить силуэты на листе бумаги, дорисовывать их.</p>	
			72 ч

### III Организационный раздел

#### 3.1. Материально-техническое обеспечение программы

№	Наименование	Количество
	Предметно – развивающая среда в группе	
1.	Развивающая среда «Фиолетовый лес» ковер 2,5мх2м со съёмными элементами (деревья, животные, птицы, листья)	1 шт
2.	Игровой комплект «Коврограф Ларчик»	1 шт
3.	Геоконт «Великан»	1 шт
4.	Геоконт «Малыш»	5 шт
	Игры	
1.	«Чудо – цветик »	5 шт
2.	«Чудо – крестики -1»	5 шт
3.	«Шнур – малыш»	5 шт
4.	«Шнур – затейник»	5 шт
5.	«Квадрат Воскобовича»	8 шт
6.	«Игровизор»	2 шт
7.	«Математические корзинки»	2 шт
8.	«Лепестки» (эталон цвета)	2 шт
9.	«Ромашка»	2 шт
10	«Снеговик»	2 шт
11.	Комплект «Прозрачный квадрат»	5 шт
	Персонажи	
	Девочка «Долька»	1 шт
	«Ворон «Метр»	1 шт
	«Лопушок»	1 шт
	«Мальчик Гео»	1 шт
	«Гусь Капитан»	1 шт

	«Паук Юк»	1 шт
	«Незримка Всясь»	1 шт
	«Гусеница Фифа»	1 шт
	«Пчелка «Жужа»	1 шт
	«Золотой плод»	1 шт
	Сказочные образы «Гномы»	1 шт
	Слоненок Лип-лип	1 шт
	<b>Учебно-методическое обеспечение программы</b>	
1.	Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей. 3 – 7 лет Харько Т.Г., Воскобович В.В.	1 шт
2.	«Развивающие игры В.В.Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста». Материалы II-й Всероссийской научно-практической конференции (статьи, конспекты занятий)	1 шт
3.	«Бондаренко Т. М., Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича»	1 шт
4.	Приложение к игре «Прозрачный квадрат» (сказка)	1 шт
5.	Альбом фигурок к игре «Чудо соты 1»	1 шт
6.	Приложение к игровизору «Игровой калейдоскоп»	1 шт
7.	«Катя, Рыжик и рыбка» (приложение к игровизору)	1 шт
8.	Методические рекомендации к комплексу Ларчик и МиниЛарчик - пособие, которое раскрывает специфику использования универсальных средств игрового комплекса "Коврограф Ларчик" и "МиниЛарчик".	1 шт
9.	Пособие к развивающей предметно-пространственной среде Фиолетовый лес.	1 шт

### **Работа с родителями**

Консультация «Развитие связной речи в жизни ребенка».

«Развитие речи детей с помощью книжных иллюстраций».

Мастер – классы, консультации по запросам родителей.

### **Работа с педагогами**

Консультация – презентация по теме «Развитие логического мышления детей через развивающие игры Воскобовича».

Практикум по теме: «Играем и познаем»,

Рекомендации «Организация предметно – развивающей среды в соответствии с ФГОС ДО»

**Конспект занятия в старшей группы**  
**«В поисках Малыша Гео» с использованием логико-математических игр В.В. Воскобовича.**

Цель:

1. Развитие интеллектуальных способностей детей в процессе разрешения специально организованных проблемных ситуаций с использованием логико-математических игр В.В. Воскобовича.

Задачи:

Образовательные:

1. Формировать умение создавать заданные образы с помощью игр В.В. Воскобовича: «Чудо соты-1», «Прозрачный квадрат», «Квадрат Воскобовича»
2. Закрепить знания геометрических фигур, цвет и навыки в количественном счете.

Развивающие:

1. Развивать познавательные процессы (мышление, внимание, память, речь, воображение) на материале логико-математических игр В.В. Воскобовича;
2. Развивать пространственные представления, зрительно – моторную координацию, произвольное внимание.

Воспитательные:

1. Стимулировать эмпатийные переживания, желание прийти на помощь.

Методы и приемы: мотивирование детской деятельности, проблемные ситуации, моделирования и конструирования, метод вопросов, игровая воображаемая ситуация, сюрпризный момент, художественное слово.

Оборудование:

Игры В. Воскобовича: «Чудо соты-1», «Прозрачный квадрат», «Квадрат Воскобовича» по количеству детей, сказочные персонажи Фиолетового леса, коврограф Ларчик, схемы.

Ход НОД:

Воспитатель: Ребята сегодня утром к нам в группу пришло письмо. Давайте прочитаем и узнаем от кого оно.

«Здравствуйтесь ребята. Я знаю, что вы любите путешествовать с мальчиком Гео по фиолетовому лесу. Но сегодня у вас это не получится. Я спрятал мальчика Гео в башне. И если вы выполните мои задания, то я его отпущу, и вы сможете дальше с ним путешествовать по фиолетовому лесу. Ребята посмотрите на коврограф там есть план, по которому вы найдете дорогу к башне».

Воспитатель: Ребята вы догадались от кого это письмо?

(ответ детей: от Незримки Всюсь)

Воспитатель: Правильно это опять проделки Незримки Всюсь. Ребята поможем освободить мальчика Гео?

(ответ детей: да)

Воспитатель: С какой цифры мы начнем?

(ответ детей: с цифры один)

Воспитатель читает задание:

«Ребята отгадайте загадку и изобразите ответ с помощью «Льдинок»»

Загадка:

Посмотри, какая грива, шелковиста и красива.

Скачет в поле у распадка, как зовут её?

(Лошадка).

Воспитатель: Ребята, а как звали лошадку, которая довезла мальчика Гео до реки в первом путешествии.

(ответ детей: лошадка ОШ).

(Дети выкладывают по схеме из льдинок лошадку ОШ)

Воспитатель: Первое задание мы выполнили молодцы.

Воспитатель: Какая цифра у нас дальше?

(ответ детей: цифра два).

Воспитатель: Давайте посмотрим, что за задание теперь приготовила Незримка Всюсь. Ребята здесь лежит фантик.

Воспитатель зачитывает задание: «Ребята я очень люблю сладкое. Сделайте мне то, что я люблю».

Воспитатель: Ребята давайте сделаем конфету для Незримки Всюсь.

(Дети выкладывают из Квадрата Воскобовича – конфету).

Воспитатель: Со вторым заданием мы успешно справились.

Воспитатель: Ребята, какая цифра у нас дальше?

(ответ детей: цифра три).

Воспитатель: В фиолетовом лесу есть поляна «Волшебных сот», там живет пчелка Жужа. Она любит кататься на транспорте. А на каком вы должны отгадать загадку и построить.

Загадка:

Каждый день туда — обратно, возит грузы аккуратно.

В дождь, метель, жару, мороз мчит трудяга (паровоз).

Воспитатель: На каком транспорте любит кататься пчелка Жужа?

(ответ детей: паровоз)

Воспитатель: Давайте из сот построим паровоз для пчелки.

(воспитатель проговаривает, а дети выкладывают на столе)

Паровоз – это целый многоугольник; 1 вагон – это многоугольник, состоящий из 2 частей; 2 вагон – это многоугольник, состоящий из 5 частей и в нем есть сота с кругом; 3 вагон – это многоугольник, состоящий из 4 частей; 4 вагон – это многоугольник, состоящий из 5 частей и в нем сота с овалом.

Воспитатель: Молодцы, мы построили для пчелки Жужа поезд, а значит, выполнили ещё одно задание.

Воспитатель: Ребята, какая цифра у нас дальше?

(ответ детей: цифра четыре).

Воспитатель: Давайте посмотрим, что за задание теперь приготовила Незримка Всюсь.

Воспитатель зачитывает задание: «С помощью Волшебных сот постройте башню, в которой спрятан мальчик Гео».

(Дети выкладывают по схеме из Волшебных сот башню).

Воспитатель: Молодцы и этим заданием мы справились.

Воспитатель: Ребята, какая цифра у нас дальше?

(ответ детей: цифра пять).

Воспитатель зачитывает задание: «Чтобы пройти в башню и найти мальчика Гео вам понадобится свеча. Если вы сделаете её, то мальчика Гео вы освободите, а помогут вам «Льдинки»».

(Детям предлагается несколько квадратов, они должны сделать из них свечку. Необязательно использовать все квадраты).

Воспитатель: Теперь у нас есть свет, и мы смело можем пройти в пещеру и освободить Гео из башни.

(Дети разбирают башню и освобождают мальчика Гео).

Гео благодарит детей за помощь и дарит им Золотой плод знаний.

Воспитатель: Дети, закрасьте столько чешуек своего Плода Знаний, сколько, вы выполнили заданий.

(дети закрашивают чешуйки Плода Знаний).

Заключительная часть.

Ребята, где мы сегодня с вами побывали?

Что нового узнали?

С кем встретились?

Кому помогали?

Вам понравилось наше путешествие в фиолетовый лес?

Мне очень понравилось, как вы работали. Какие были внимательные, усидчивые. Поэтому все справились с заданием.

Конспект занятия в старшей группе №7  
«Сказка о прозрачном квадрате»  
(развивающие игры В. Воскобовича)

ЦЕЛЬ:

Развитие познавательно – творческих способностей детей 5-6 лет в условиях организации этого процесса в игровой форме.

ЗАДАЧИ:

Сформировать навыки работы с плоскостным конструктором «*Нетающие льдинки*».

Сформировать элементарные математические представления.

Продолжать учить детей анализировать геометрические фигуры, соотносить целое и часть.

Создать условия для развития логического мышление, психических процессов, моторики.

Продолжить развивать эмоциональную отзывчивость через «общение» с разнообразными сказочными персонажами, «населяющимися» лес.

Продолжить развивать познавательную активность, любознательность через развивающие игры;

Создать условия для актуализирования сенсорных анализаторов как условие и основополагающая база благоприятного интеллектуального развития детей дошкольного возраста.

Развивать внимание, память, мышление, воображение, творческие способности детей.

Этапы

1. Сказка в стихах о нетающих льдинках озера Айс. Начало сказки.

Задачи: продолжить знакомить воспитанников с развивающей игрой «*Прозрачный квадрат*».

Воспитатель приглашает детей в путешествие по Фиолетовому лесу и делает остановку у озера Айс.

Оборудование: Один комплект «*Прозрачный квадрат*» со сказкой (развивающие игры В. Воскобовича, один комплект «*Прозрачный квадрат*» на пару детей, фигурка Ворона Метра на подставке, схемы из приложения (*в распечатанном виде*)).

- Добрый день, дети. Предлагаю вам поиграть с льдинками и разгадать загадки Ворона Метра.

Если очень долго по лесу идти

Высокие горы встают на пути,

А рядом зеркальная гладь тех озер,

Что льдинкам волшебным давала простор.

Хранитель заветную тайну их знал,

В зверей или птиц он себя превращал.

Никто эту тайну не мог разгадать,

Но льдинками каждый хотел поиграть.

Сумел только Ворон ту тайну открыть,  
Он правильно смог все загадки решить.  
Сейчас этот Ворон проверит и вас.  
Покажем же Ворону Метру мы класс!

- Загадка № 1

Выложи такой же ряд,  
Видишь, льдинки как стоят?  
Почему квадрат здесь лишний?  
Кто ответит из ребят?

- Загадка № 2

Посмотри на этот ряд,  
Где здесь лишняя пластинка  
Как ты можешь доказать?

- Загадка № 3

Три пластинки здесь стоят.  
Вот загадка для ребят.  
С помощью, какой фигуры  
Получился бы квадрат?

- Загадка №4

В льдинках спряталась лошадка.  
Ну-ка, друг, найди ее,  
А нашел, переверни и в оленя преврати.

Дети поворачивают изображение лошадки на 90 градусов по часовой стрелке:

- Поработали, устали.

Неприменно отдохнем,  
Физкультминутку проведем.

- Педагог приглашает детей отдохнуть на полянке в Фиолетовом лесу.

- Наша гусеница Фифа

И красива, и стройна  
Ежедневно на деревьях  
Упражняется она.

*(Руки на поясе, повороты в стороны).*

Вправо шаг и влево шаг  
Вместе с Фифой встанем в ряд.

Вот хлопок, вот поворот,  
Шаг назад и шаг вперед.

*(Движения по тексту).*

Долька с Гео услышали  
Моментально прибежали  
К упражнениям подключились

И, конечно, отличились.

*(Руки на поясе, поочередно топтать ногами).*

Вправо шаг и влево шаг

Вместе с Фифой встанем в ряд.

Вот хлопок, вот поворот.

Шаг назад и шаг вперед.

*(Движения по тексту).*

Ожидаемый результат: Дети продолжают, знакомятся с развивающей игрой «Прозрачный квадрат».

2. «Подарок Хранителя озера Айс. *(анализ геометрических фигур, соотношения целого и части)*»

Задачи: Познакомить с правилами конструирования квадрата. Совершенствовать навыки работы с геометрическими фигурами.

Оборудование: Один комплект «Прозрачный квадрат» со сказкой (развивающие игры В. Воскобовича, один комплект «Прозрачный квадрат» на пару детей, фигурка Ворона Метра на подставке, схемы из приложения *(в распечатанном виде)*

- Добрый день, дети. Сегодня мы с вами отправимся в Фиолетовый лес, где жду нас разные приключения. Когда-то, давным-давно, под Оранжевый крик Красного Зверя, под Зелёный свист Жёлтой Птицы, под Синий шепот Голубой Рыбы появились волшебные Нетающие Льдинки. (Воспитатель выкладывает перед каждой парой комплект «Прозрачного квадрата». Один квадрат – одна льдинка). Тайну льдинок знал только Хранитель Озера – главный Незримка Фиолетового Леса. Ходила молва, что с помощью волшебной силы Льдинок он превращался в кого угодно: и в дракона, и в рыбу, и даже в самолёт. Все мечтали получить эти льдинки, но удалось это только Ворону Метру. *(Воспитатель выставляет фигурку Ворона)*

Дети, прежде чем мы продолжим сказку, хочу вас познакомить с правилами конструирования.

В играх с «Прозрачным квадратом» необходимо соблюдать следующие правила:

- При складывании квадратов пластинки *(или льдинки)* накладываются друг на друга всей плоскостью.

- При наложении пластинок *(льдинок)* друг на друга не допускается совмещение *(пересечение)* цветных элементов.

«Рад, рад гостю. За Льдинками пришёл? – услышал Ворон Метр и, оглянувшись, увидел на ветке дерева синий бантик. - Ладно, давай играть. Загадки мои разгадаешь, меня обыграешь - Льдинки твои. Не обыграешь - Льдинки мои». И перед Вороном, откуда не возьмись, появились четыре Льдинки. «Отвечай, какая здесь лишняя? – строго спросил Хранитель.

*(Воспитатель выкладывает перед Вороном и детьми образец)*

Дети, выложите точно такой же ряд из четырёх пластинок. Объясните, какая лишняя, чем она отличается от остальных.

А теперь, ещё один ряд *(1 комплект на пару детей, задание выполняется в парах)*.

Постройте точно такой же ряд и найдите лишнюю.

*«Острый глаз у тебя. Нашёл- таки отличия, а теперь найди – общее»-*  
прошипел Хранитель и превратился в змею.

*(1 комплект на пару детей, задание выполняется в парах)*

- Вместе дружно поиграем

В интересную игру.

Все пластинки собираю.

В центре поля их кладу.

Нам по очереди нужно

По порядку льдинки брать,

Наложением друг на друга

Из частей квадрат собрать.

- Дети, составьте ряд из пластинок. Объясните, что объединяет пластинки. Назовите фигуры, одним словом. Придумайте подобную загадку.

Неожиданно пошёл дождь, и в шуме падающих капель Ворон услышал: «Общее, лишнее... Это слишком легко. А вот тебе загадка. В чем секрет этого ряда?

Если догадаешься – положи Льдинку»

- Дети, посмотрите на рисунок. Выложите точно такой же, найдите закономерность и продолжите его. Чем отличаются пластинки друг от друга. Придумайте свою загадку. Молодцы!

Слушаем сказку дальше. Ворон Метр не ударил клювом в грязь! И дождь тут же перестал. Около Ворона стоял пятнистый бычок и удивленно мычал: «Ну-у, ну-у, быстро соображаешь! Вот, тебе другая загадка, умник. Сделай из трёх Льдинок две»

- Посмотрите на рисунок положите перед собой такие же пластинки. Какие из них нужно наложить друг на друга, чтобы получились две одинаковые геометрические фигуры. Придумайте свою такую же загадку. Здорово! Ворон Метр отгадал и эту загадку. Бычок от огорчения перестал жевать траву. «И ту-ут у-у мудрился выиграть. Ну ничего, теперь загадка будет помудрее» он раскидал Льдинки копытцем и сказал: «Видишь Льдинку? Подбери к ней ещё одну. Но, помни только одну. Сделай непрозрачную Льдинку». Послышался звон, и бычок превратился в колокольчик.

*(1 комплект на пару детей, задание выполняется в парах).*

В.: Дети, выложите данный ряд. Какую геометрическую фигуру надо добавить, чтобы получился квадрат? Какую часть от целого квадрата она составляет? Из каких частей сложен данный квадрат (равных, неравных? Придумайте и сложите свой квадрат из двух частей.

И на это раз Ворон Метр выиграл. Колокольчики порозовел, потом позеленел и превратился в краба. «Быстро сообразил! – защёлкал клешнями краб. Спорим, что я соберу непрозрачную Льдинку из трёх частей, и быстрее, чем ты». Ворон Метр не дрогнул.

*(1 комплект на пару детей, задание выполняется в парах).*

- Дети, у вас есть квадраты из двух частей. А теперь сложите квадрат из трёх фигур, например, как в данном ряду. Молодцы! А теперь придумайте и сложите свои квадраты из трёх частей. Сколько их получилось?

А теперь сложите квадрат из четырёх одинаковых частей.

Сколько квадратов получилось?

А теперь сложите квадраты из неравных частей. Посчитайте их. Ворон Метр сложил пять непрозрачных Льдинок.

Хранитель превратился в лису и хитро прищурился: «Сделай непрозрачную Льдинку из восьми частей» (дети работают в парах).

Дети, помогите Ворону поскорее сложить квадрат из восьми частей.

Лис зевнул и нехотя произнёс: «На сегодня хватит, я устал. Приходи завтра». И Ворон Метр увидел, как мимо него прошмыгнула мышка.

Ожидаемый результат: Дети знают геометрические фигуры. Умеют из частей собрать целое.

3. «Подарок Хранителя озера Айс. (складывание квадрата из частей)»

Задачи: Совершенствовать навыки работы с геометрическими фигурами.

Оборудование: Один комплект «Прозрачный квадрат» на пару детей, фигурка Ворона Метра на подставке, песочные часы

- Здравствуйте, дети. Сегодня мы с вами продолжим приключения на берегу Озера Айс. Вот ваши волшебные Льдинки. (раздаёт комплекты «Прозрачного квадрата»). Оранжево прокричал Красный Зверь, и наступило долгожданное утро. Вдоль берега Озера Айс нетерпеливо ходил Ворон Метр. Издалека послышалось жужжание самолёта. Через несколько минут Ворон услышал голос Хранителя: «Я придумал для тебя новую игру. Кто быстрее сложит девять непрозрачных Льдинок?» Перед Метром появились песочные часы. Соревнование началось.

- Дети, (работаем в парах) сложите девять квадратов из всех пластинок. Сначала так, как сделал Хранитель: пять квадратов из одинаковых геометрических фигур и четыре из разных. Потом так, как сделал Ворон Метр: девять квадратов из разных геометрических фигур.

Восемь раз сыграли Ворон Метр и Хранитель в новую игру, и восемь раз Ворон побежал. Хранитель превратился в ежа и недовольно зафыркал: «Фу-фу-фу, я так не играю. Это часы виноваты – песок отсырел. Пойду-ка, сдам их в ремонт, а ты приходи завтра».

Продолжим соревнования на следующем занятии.

Ожидаемый результат: Дети умеют складывать квадрат из разных геометрических фигур.

4. «Подарок Хранителя озера Айс. (фигурки из альбома Хранителя)»

Задачи: Научить детей складывать из частей квадрата фигурки животных, птиц и предметов.

Оборудование: Один комплект «Прозрачный квадрат» на пару детей (развивающие игры В. Воскобовича, фигурка Ворона Метра на подставке.

- Добрый день, дети. На прошлом занятии мы оставили Ворона Метра на берегу Озера Айс. Хранитель исчез, забыв на песке свои Льдинки. (раздаёт комплекты «Прозрачного квадрата»). Ворон рассеянно посмотрел на них, и ему показалось, что две соседние Льдинки похожи на бабочку. «Ага,- подумал Ворон Метр – из Льдинок можно складывать не только квадраты и треугольники!» До поздней ночи складывал Ворон то животных, то птиц, то иные предметы, но, ничего необычного с Льдинками не происходило. Дети, сложите фигурки по схемам из альбома. Найдите в альбоме фигурки, сложенные из одних и тех же пластин. Сложи и проверь.

Ожидаемый результат Дети умеют складывать из частей квадрата фигурки животных, птиц и предметов.

5. «Подарок Хранителя озера Айс. (коллективная игра)»

Задачи: Напомнить правила конструирования квадрата.

Познакомить с новой игрой Хранителя, научить выигрывать и почувствовать себя успешным.

Оборудование: Один комплект «Прозрачный квадрат» на пару детей (развивающие игры В. Воскобовича, фигурка Ворона Метра на подставке.

- Здравствуйте, дети. Сегодня решающий день для Ворона Метра. Он должен выиграть и узнать тайну Льдинок.

- «Сегодня – последняя игра, - прокрипел Хранитель, шишкой падая на голову Ворона Метра.

- Ни разу не проиграешь - тайну узнаешь».

Игра «Вертикальное домино» (играют 2-6 человек).

Задача игроков: сложить квадраты из пластинок и набрать как можно больше очков.

Правила игры:

• Соберите все пластинки и положите на середину стола. Это банк.

Тот, кто ходит первым, берёт пластину из банка и кладёт её на стол.

• Следующий игрок берёт пластину из банка и, если она подходит, накладывает на первую, собирая, таким образом, квадрат из частей (см. правила конструирования квадрата)

• Игрок, который построит квадрат, (то есть положит последнюю пластинку, забирает его себе (выигрывает).

• Сколько пластинок в квадрате - столько очков.

• Если пластинка не подходит, игрок кладёт её на стол рядом с недостроенным квадратом. В дальнейшем игроки могут собирать два квадрата по выбору. (Одновременно можно складывать три, четыре и более квадратов)

• Выигрывает тот, у кого больше всего пластин или очков.

- Это была захватывающая игра и блестящая победа Ворона Метра. Шишка исчезла. Появился индюк и важно произнёс: «Ну, что ж, Ворон, ты доказал, что по праву называешься Метром. Твоя мудрость и терпение заслуживают награды». Индюк превратился в орла. Взмахнув крыльями, орёл сделал прощальный круг над Вороном Метром, и тот услышал заветные слова:

«Эти Льдинки твои! береги их, благодари за помощь, и удача всегда будет с тобой! В этом секрет волшебной силы Нетающих Льдинок...»

Вот и закончилось это приключение на берегу Озера Айс, а впереди будут приключения и с мальчиком Гео, и с медвежонком Мишиком и многие, многие другие.

Ожидаемый результат: Дети освоили новую игру, закрепили навыки работы с геометрическими фигурами.

#### 4. Подведение итогов.

По завершению работы были сформированы у воспитанников навыки работы с плоскостным конструктором «*Нетающие льдинки*».